

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Pengembangan Media Pembelajaran

1. Penelitian Pengembangan

Penelitian pengembangan adalah usaha untuk menciptakan produk yang efektif untuk digunakan di sekolah, bukan untuk menguji teori. Metode ini berfokus pada menghasilkan produk tertentu dan mengukur keefektifannya. Penelitian ini melibatkan kajian sistematis tentang desain, pengembangan, dan evaluasi program, proses, serta produk pembelajaran yang harus memenuhi kriteria validitas, kepraktisan, dan efektivitas.¹ Menurut Borg dan Gall, penelitian pengembangan (R&D) adalah sebuah proses yang bertujuan untuk mengembangkan serta memvalidasi produk. Proses ini umumnya dikenal sebagai siklus R&D, yang melibatkan kajian terhadap hasil penelitian terkait produk yang akan dikembangkan, pengembangan produk berdasarkan temuan tersebut, pengujian produk di lingkungan tempat produk itu akan digunakan, dan revisi produk untuk memperbaiki kekurangan yang ditemukan selama tahap pengujian.²

¹ Okpatrioka Okpatrioka, "Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan," *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1.1 (2023), 86–100.

² Agus Rustamana Et Al., "Penelitian Dan Pengembangan (Research & Development) Dalam Pendidikan," *Jurnal Bima: Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 2.3 (2024), 60–69.

2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan melalui berbagai saluran, dengan tujuan merangsang pikiran, perasaan, dan keingintahuan siswa. Media ini berperan penting dalam menciptakan proses belajar yang efektif, membantu siswa menyerap informasi baru, dan memastikan tujuan pembelajaran tercapai dengan optimal.³ Selain itu, media pembelajaran juga memudahkan guru dalam menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik, sehingga materi dapat dipahami dengan mudah. Media ini juga menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa.

Menurut Gerlach dan Ely, media secara umum diartikan sebagai manusia, materi, atau kejadian yang menciptakan kondisi yang memungkinkan pebelajar (siswa) untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.⁴ Dalam konteks ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah juga dianggap sebagai media. Namun, secara lebih khusus, media dalam proses pembelajaran biasanya merujuk pada alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik yang digunakan untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi baik visual maupun verbal.

³ Ani Daniyati Et Al., "Konsep Dasar Media Pembelajaran," *Journal Of Student Research*, 1.1 (2023), 282–294.

⁴ Septy Nurfadhillah, *Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis- Jenis Media Pembelajaran, Dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*, 2021.

Media pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting dalam pembelajaran. *Rowntree* mengemukakan peranan media pembelajaran,⁵ yaitu:

- a. Membangkitkan motivasi belajar.
- b. Mengulang apa yang telah dipelajari.
- c. Menyediakan stimulus belajar.
- d. Mengaktifkan respon siswa.
- e. Memberikan umpan balik dengan segera.
- f. Menggalakkan latihan yang serasi.

Sedangkan, menurut Sugandi, ciri-ciri pembelajaran antara lain:

- a. Pembelajaran dilakukan secara sadar dan direncanakan secara sistematis. Terstruktur sehingga mudah diterima dan dipahami siswa.
- b. Pembelajaran dapat menumbuhkan perhatian dan motivasi peserta didik dalam belajar. Tidak hanya mudah dipahami satu pertemuan saja, namun dalam pembelajaran di kelas bisa masuk ke alam bawah sadar sehingga bisa diamalkan dalam kehidupan sehari-hari.
- c. Pembelajaran dapat menyediakan bahan belajar yang menarik dan menantang bagi peserta didik. Pembelajaran yang menyenangkan, menarik, dan membuat kesan bermakna bagi siswa merupakan salah satu goal dari setiap guru ketika mengajar di kelas.

⁵ Febi Anita Sari, "Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Sistem Pembelajaran," 2.2 (2024), 414–421.

- d. Pembelajaran dapat menggunakan alat bantu belajar yang tepat dan menarik Pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar yang aman dan menyenangkan bagi peserta didik. Alat bantu adalah untuk memudahkan menyampaikan pesan bermakna kepada siswa.
- e. Pembelajaran dapat membuat peserta didik siap menerima pelajaran baik secara fisik maupun psikologis

Menurut Asosiasi Pendidikan Nasional (*National Education Association* (NEA)), media pembelajaran atau pendidikan mencakup berbagai bentuk komunikasi, Berbagai ahli mengemukakan beragam klasifikasi media pembelajaran, namun pada dasarnya, pembagian tersebut memiliki kesamaan. Berikut adalah beberapa jenis media pembelajaran:

- a. Media Visual: Media yang hanya dapat dilihat, seperti gambar, poster, atau hal-hal lain yang hanya bisa dinikmati melalui indra penglihatan, tanpa gerakan atau suara.
- b. Media Audio: Media yang hanya bisa dinikmati melalui pendengaran saja, seperti pesan suara, radio, musik, dan sejenisnya.
- c. Media Audio Visual: Media yang dapat dinikmati melalui penglihatan dan pendengaran sekaligus, seperti video, film pendek, atau slideshow.⁶

Media pembelajaran berfungsi sebagai sumber belajar dan dapat mencakup manusia, benda, atau peristiwa yang menciptakan kondisi

⁶ Ananda Muhamad Tri Utama, 'Jenis, Klasifikasi Dan Karakteristik Media Pembelajaran', 9.2 (2022), 356–63.

bagi peserta didik untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Selain alat berbentuk fisik yang digunakan untuk menyampaikan pesan dalam proses pendidikan, pendidik sebagai figur sentral atau model dalam interaksi edukatif juga merupakan media pendidikan yang penting dan perlu diperhitungkan.

Kelayakan dalam konteks pendidikan dan pengembangan media pembelajaran merujuk pada sejauh mana suatu media atau metode pembelajaran memenuhi standar dan kriteria tertentu sehingga dapat digunakan secara efektif dalam proses belajar mengajar.⁷

Efektivitas media pembelajaran berfungsi sebagai perantara informasi antara pendidik dan peserta didik dalam penyampaian materi, sehingga peserta didik dapat menerima dan memahami pesan dengan jelas, yang pada akhirnya meningkatkan hasil belajar. Menurut Makmur, efektivitas berkaitan dengan tingkat keberhasilan, kebenaran, dan kesalahan. Untuk menilai efektivitas seseorang, kelompok, organisasi, atau negara, perlu dilakukan perbandingan antara tingkat kebenaran atau ketepatan dan kesalahan yang ada.⁸

B. Komik Digital

Menurut Nana Sudjana, komik adalah bentuk kartun yang menggambarkan karakter serta memainkan suatu cerita dalam urutan yang erat kaitannya dengan gambar, yang disusun untuk menghibur pembaca.

⁷ Raihanul Muhsan, Nafisah Hanim, And Zuraidah, 'Analisis Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Prezi Berbasis Metode Problem Solving Pada Materi Perubahan Lingkungan', *Prosiding Seminar Nasional Biotik*, 10.2 (2022), 57–65.

⁸ Riki And Others, 'Efektivitas Penggunaan Media Sosial Dalam Peranan Sebagai Sarana Komunikasi Dan Promosi Produk', *Jurnal Cafeteria*, 4.1 (2023), 98–105.

Komik didukung oleh unsur visual yang berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan pesan, makna, dan arti, sehingga memungkinkan terjadinya komunikasi visual antara pesan yang disampaikan oleh komik dengan pembaca melalui daya imajinasinya.⁹

Komik pertama kali populer ketika muncul di koran-koran, biasanya menceritakan lelucon-lelucon hanya dengan sedikit panel. Dan sebelum ada cerita bergambar di dalam panel, koran-koran sudah terlebih dahulu membuat karikatur yang merupakan awal-awal dari komik. Sebenarnya apabila diperhatikan, komik sudah ada dari jaman dulu ketika manusia purba melakukan dokumentasi dengan gambar-gambar di goa-goa.

Komik memiliki beberapa ciri-ciri tersendiri sehingga dapat dibedakan dengan karya sastra yang lain. Adapun ciri-ciri komik antara lain sebagai berikut:

1. Komik hadir untuk menyampaikan cerita melalui kombinasi gambar dan bahasa, berbeda dengan karya fiksi dan nonfiksi lainnya yang hanya mengandalkan teks verbal dalam penyampaiannya.
2. Bersifat Proposional, komik mampu membuat pembacanya terlibat secara emosional, seolah-olah ikut berperan dalam cerita dan menjadi bagian dari aksi utama.
3. Bahasa Percakapan, komik selalu menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami, seringkali dalam bentuk percakapan sehari-hari,

⁹ Dewa Ayu Karina Dwi Payanti, "Peran Komik Digital Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Yang Inovatif," *Sandibasa I: Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia I*, 4. April (2022), 464–75.

sehingga memudahkan pembaca dalam mengerti dan mengikuti ceritanya.

4. Bersifat Kepahlawanan, banyak cerita dalam komik menumbuhkan rasa atau sikap kepahlawanan dalam diri pembacanya.
5. Penggambaran Watak, karakter dalam komik biasanya digambarkan dengan cara yang sederhana, sehingga memudahkan pembaca untuk memahami ciri khas setiap tokoh.

Dengan tujuan untuk menjadi sumber belajar yang efektif, media ini dirancang untuk memotivasi peserta didik serta membantu mereka meningkatkan pemahaman terhadap materi pembelajaran. Melalui pendekatan yang menarik dan interaktif, siswa diharapkan dapat lebih terlibat dalam proses belajar, sehingga tidak hanya memahami konsep secara mendalam, tetapi juga mampu menerapkannya dalam situasi yang relevan.

C. Pemahaman

Berdasarkan Taksonomi Bloom, pemahaman (comprehension) menempati tingkatan kedua dalam ranah kognitif setelah kemampuan mengingat (remembering). Pada tahap ini, peserta didik tidak hanya diminta untuk menghafal informasi, tetapi juga dituntut untuk mengungkapkan kembali pengetahuan yang telah diperoleh dengan menggunakan bahasa mereka sendiri. Kemampuan memahami mencakup kegiatan menerjemahkan, menafsirkan, serta menghubungkan suatu konsep dengan konteks atau situasi lain yang relevan, sehingga peserta didik benar-benar menunjukkan bahwa mereka telah menguasai makna dari materi yang

dipelajari.¹⁰ Dalam kegiatan pembelajaran, pemahaman dipandang sebagai tolak ukur keberhasilan belajar karena menunjukkan sejauh mana siswa mampu mengintegrasikan pengetahuan baru dengan pengalaman atau pengetahuan yang sudah mereka miliki.

Selanjutnya, penerapan Taksonomi Bloom dalam proses pembelajaran, terutama pada konteks digital, memiliki peran penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir siswa secara bertahap. Ranah kognitif dalam Taksonomi Bloom mencakup enam tingkatan kemampuan, yaitu mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta. Melalui penerapan teori ini, guru dapat merancang kegiatan pembelajaran yang terstruktur dan berurutan, dimulai dari pemahaman dasar menuju kemampuan berpikir tingkat tinggi.¹¹ Dalam pembelajaran berbasis digital, tahap pemahaman menjadi landasan utama agar peserta didik mampu menafsirkan dan mengolah informasi dari berbagai sumber, seperti video pembelajaran, kuis interaktif, atau komik digital.

Sebagai contoh, penggunaan komik digital interaktif dapat membantu siswa memahami materi secara lebih mendalam karena menggabungkan teks, gambar, dan alur cerita yang menarik. Melalui media ini, siswa tidak hanya mengingat isi materi, tetapi juga mampu menafsirkan pesan moral dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Misalnya, dalam pembelajaran Akidah Akhlak, komik digital yang menampilkan kisah

¹⁰ Muhammad Afif Marta, Dimas Purnomo, And Gusmamelis Gusmamelis, 'Konsep Taksonomi Bloom Dalam Desain Pembelajaran', *Lencana: Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan*, 3.1 (2024), 227–46 <<https://doi.org/10.55606/Lencana.V3i1.4572>>.

¹¹ Penerapan Teori, Taksonomi Bloom, And Dalam Meningkatkan, 'Muaddib', 2.2 (2024), 300–311.

tentang kejujuran atau keikhlasan dapat membantu peserta didik memahami konsep tersebut secara kontekstual dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, teori pemahaman dalam Taksonomi Bloom tidak sekadar menilai kemampuan siswa dalam mengingat informasi, tetapi juga mendorong mereka untuk berpikir kritis, menganalisis makna, serta merefleksikan nilai-nilai yang diperoleh melalui pengalaman belajar yang interaktif dan bermakna.

Dengan demikian, teori pemahaman dalam Taksonomi Bloom menegaskan bahwa proses belajar yang efektif harus melibatkan aktivitas berpikir yang aktif, mendalam, dan bermakna. Oleh karena itu, guru diharapkan mampu merancang strategi pembelajaran serta memanfaatkan media yang dapat meningkatkan keterlibatan kognitif siswa, seperti komik digital atau media visual interaktif. Penggunaan media tersebut membantu peserta didik tidak hanya mengingat informasi, tetapi juga memahami isi pembelajaran secara lebih komprehensif dan mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Meskipun demikian, tingkat pemahaman siswa tidak hanya dipengaruhi oleh proses berpikir sebagaimana dijelaskan dalam Taksonomi Bloom, tetapi juga oleh sejumlah faktor lain, baik dari dalam diri siswa maupun dari lingkungan luar, yang dapat mendukung ataupun menghambat jalannya proses pembelajaran. Faktor-faktor inilah yang kemudian berperan penting dalam menentukan sejauh mana siswa mampu mencapai pemahaman yang optimal terhadap materi yang dipelajari.

1. Faktor Internal

Proses perkembangan individu selalu dipengaruhi oleh faktor dari dalam individu. Beberapa faktor yang memengaruhi pemahaman siswa adalah:

a. Kecerdasan

Kata kecerdasan berasal dari kata cerdas, yang menggambarkan kemampuan akal budi seseorang yang berkembang secara optimal dalam berpikir, memahami, serta memiliki ketajaman nalar yang disertai kematangan fisik dan mental.¹² Kecerdasan memiliki peranan yang sangat penting dalam meningkatkan pemahaman siswa, karena menjadi salah satu faktor utama keberhasilan dalam menguasai berbagai konsep pembelajaran. Siswa dengan tingkat kecerdasan yang baik mampu mengolah informasi secara efektif, mengaitkan pengetahuan baru dengan pengalaman atau pengetahuan yang telah dimiliki, serta menerapkannya dalam situasi kehidupan nyata.

Oleh sebab itu, pengembangan kecerdasan peserta didik menjadi hal yang penting untuk mencapai pemahaman yang mendalam serta kemampuan belajar yang lebih optimal. Kecerdasan tidak hanya membantu siswa memahami materi secara konseptual, tetapi juga mendorong mereka untuk berpikir kritis, memecahkan masalah, dan mengambil keputusan yang tepat. Dengan kata lain, semakin tinggi

¹² Mahboobeh Davaei Et Al., "The Influence Of Cultural Intelligence And Emotional Intelligence On Conflict Occurrence And Performance In Global Virtual Teams," *Journal Of International Management*, 28.4 (2022), 291–305.

tingkat kecerdasan seseorang, semakin besar pula kemampuannya dalam memahami dan menguasai materi pembelajaran secara menyeluruh.

b. Perhatian dan Minat

Dalam kehidupan sehari-hari, perhatian dan minat memiliki hubungan yang sangat erat. Keduanya sering kali muncul bersamaan karena sesuatu yang menimbulkan minat biasanya juga menarik perhatian seseorang.¹³ Siswa yang memiliki minat dan perhatian tinggi terhadap pelajaran akan lebih mudah fokus pada materi yang disampaikan, sehingga proses pemahaman dapat berlangsung secara optimal. Sebaliknya, kurangnya minat belajar dapat menghambat keterlibatan kognitif siswa, menurunkan konsentrasi, serta berdampak pada rendahnya tingkat pemahaman terhadap materi yang dipelajari.

2. Faktor Eksternal

Selain faktor internal, pemahaman peserta didik juga dipengaruhi oleh faktor eksternal, yaitu faktor-faktor yang berasal dari luar diri siswa. Beberapa di antaranya meliputi:

a. Media Pembelajaran

Media pembelajaran berperan penting dalam menunjang keberhasilan proses belajar mengajar. Media berfungsi sebagai sarana untuk membantu guru menyampaikan materi secara lebih

¹³ Juairiah Umar, 'Analisis Tingkat Pemahaman Terhadap Mata Pelajaran Agama Islam Pada Siswa Smp Negeri 1 Delima Pidie', *Jurnal Mudarrisuna: Media Kajian Pendidikan Agama Islam*, 10.2 (2020), 23–39.

menarik dan mudah dipahami. Penggunaan berbagai jenis media, seperti gambar, video, atau komik digital, dapat menumbuhkan minat siswa, mendorong partisipasi aktif, serta memperluas pemahaman terhadap materi pelajaran.¹⁴

b. Keluarga

Keluarga memiliki peranan utama dalam membentuk karakter, etika, dan moral peserta didik. Lingkungan keluarga yang memberikan dukungan, perhatian, dan bimbingan positif dapat membantu anak mengembangkan sikap belajar yang baik. Pola asuh dan komunikasi yang harmonis antara orang tua dan anak juga berpengaruh terhadap semangat dan kemampuan siswa dalam memahami pelajaran.¹⁵

c. Sekolah

ekolah menjadi faktor penting yang menentukan hasil belajar siswa. Kualitas pengajaran, kompetensi guru, serta suasana belajar yang kondusif berpengaruh langsung terhadap tingkat pemahaman peserta didik. Semakin baik kualitas pembelajaran di sekolah, semakin tinggi pula hasil belajar yang dicapai siswa.¹⁶

¹⁴ Universitas Sultan Ageng Tirtayasa 2023. Kajian Etnosains Dalam Pembelajaran Ipa Untuk Menumbuhkan Nilai Kearifan Lokal Dan Karakter Siswa Sd Chanos Chanos). Melalui Sate Bandeng. Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Kholidah, Hidayat, Jamaludin, Leksono Dan Issn, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Dunia Pendidikan (Studi Literatur)," *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 43.4 (2023), 342–46.

¹⁵ Chintia Viranda, Alya Chandrika, Dan Siti Tiyan Makiyatul Karimah, "Gambaran Makna Keberfungsian Keluarga Ditinjau Dari Perspektif Jenis Kelamin, Urutan Kelahiran, Dan Status Dalam Keluarga," *Jurnal Multidisiplin West Science*, 2.07 (2023), 544–53.

¹⁶ Andri Yandi, Anya Nathania Kani Putri, Dan Yumna Syaza Kani Putri, "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik (Literature Review)," *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara*, 1.1 (2023), 13–24.

d. Lingkungan Masyarakat

Lingkungan masyarakat turut berperan dalam membentuk sikap dan perilaku belajar siswa. Kegiatan sosial yang positif dapat mendukung perkembangan pribadi anak dan memperkaya pengalaman belajarnya. Namun, jika keterlibatan dalam kegiatan masyarakat dilakukan secara berlebihan tanpa pengaturan waktu yang baik, hal tersebut dapat mengganggu proses belajar siswa di rumah maupun di sekolah.¹⁷

Dengan demikian, lingkungan belajar yang kondusif baik melalui media pembelajaran, dukungan keluarga, peran sekolah, maupun pengaruh Masyarakat memiliki kontribusi besar dalam meningkatkan pemahaman siswa. Secara keseluruhan, pemahaman peserta didik terbentuk melalui interaksi antara kemampuan kognitif individu dengan berbagai faktor lingkungan yang mendukung. Oleh karena itu, pembelajaran modern sebaiknya dirancang menggunakan strategi dan media yang tidak hanya mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi sebagaimana dijelaskan dalam Taksonomi Bloom, tetapi juga mempertimbangkan faktor internal dan eksternal yang memengaruhi keberhasilan proses belajar siswa.

¹⁷ Nadya Khairunnisa Dan Henry Aditia Rigiarti, "Pengaruh Lingkungan Sosial Terhadap Prestasi Belajar Siswa Di Sekolah Dasar," *Didaktik : Jurnal Ilmiah Pgsd Stkip Subang*, 9.3 (2023), 1360–69.

D. Akhlak Terpuji

Dalam media pembelajaran ini, materi yang disajikan melalui komik digital mencakup konsep-konsep penting tentang akhlak terpuji, yaitu taubat, taat, istiqomah, dan ikhlas.

1. Taubat

a. Pengertian Taubat

Taubat secara bahasa berarti "kembali" secara istilah, taubat berarti kembali ke jalan yang benar dengan didasari keinginan yang kuat dalam hati untuk tidak kembali melakukan dosa-dosa yang pernah dilakukan sebelumnya. Tidak ada satu dosapun yang tidak diampuni oleh Allah kecuali syirik atau mempersekutukannya, sebagaimana firmanNya :

إِنَّ اللَّهَ لَا يَغْفِرُ أَنْ يُشْرَكَ بِهِ وَيَغْفِرُ مَا دُونَ ذَلِكَ لِمَنْ يَشَاءُ وَمَنْ يُشْرِكْ بِاللَّهِ فَقَدْ افْتَرَىٰ إِثْمًا عَظِيمًا ٤٨

Artinya: "Sesungguhnya Allah tidak akan mengampuni (dosa) karena mempersekutukanNya (syirik), dan Dia mengampuni apa (dosa) yang selain (syirik) itu bagi siapa yang Dia kehendaki. Barangsiapa mempersekutukan Allah, maka sungguh, dia telah berbuat dosa yang besar." (QS. An-Nisa [4] :48)

b. Jenis dan Syarat Taubat

1) Taubat menyangkut dosa terhadap Allah

- a) Meninggalkan perilaku dosa itu sendiri.
- b) Menyesali perbuatan maksiat yang telah dilakukan.
- c) Berniat tidak melakukannya lagi selamanya.

- 2) Taubat menyangkut dosa terhadap sesama manusia
 - a) Meninggalkan perilaku dosa itu sendiri.
 - b) Menyesali perbuatan maksiat yang telah dilakukan.
 - c) Berniat tidak melakukannya lagi selamanya.
 - d) Membebaskan diri dari hak manusia yang dizalimi
- c. Dampak positif perilaku Taubat
 - 1) Bagi Pelakunya Sendiri
 - a) Memperoleh semangat dan gairah hidup baru karena Allah berkenan menerima tobatnya (jika tobatnya dilakukan dengan sungguh-sungguh).
 - b) Dapat memperoleh kembali jalan yang benar (Islam) setelah menempuh jalan yang sesat (karena perbuatan dosanya).
 - c) Memperoleh simpati masyarakat lagi
 - 2) Bagi Orang Lain (Termasuk Keluarga)
 - a) Lambat laun dapat mengembalikan nama baik keluarga, seperti masa lalu.
 - b) Hilangnya kecemasan keluarga dan masyarakat (tidak khawatir terjadi kejahatan yang ia lakukan), seperti sebelum bertobat.
 - 3) Perilaku membiasakan diri bertobat
 - a) Tidak memandang remeh terhadap perbuatan dosa sekecil apa pun,
 - b) Berusaha menutup perbuatan dosanya dengan perbuatan baik sesuai kemampuan yang dimiliki,

- c) Merasa tidak senang apabila melihat orang lain berbuat dosa,
- d) Memperbanyak bergaul dengan orang-orang saleh, dan
- e) Bersikap hati-hati dalam bergaul

2. Taat

a. Pengertian Taat

Taat menurut bahasa berarti tunduk, patuh, dan setia. Menurut istilah taat bisa diartikan tunduk dan patuh terhadap segala perintah dan aturan yang berlaku. Taat kepada Allah berarti patuh kepada perintah dan aturan-aturan yang dibuat oleh Allah dalam segala hal. Baik aturan itu berhubungan dengan ibadah kepadaNya maupun aturan yang berhubungan dengan berinteraksi dengan sesama manusia dan makhluk yang lainnya.

b. Jenis Taat

- 1) Kepada Allah Swt
- 2) Kepada rasul-Nya, Muhammad Saw.
- 3) Kepada ulil amri / pemerintah

c. Dampak positif perilaku Taat

- 1) Memperoleh kepuasan batin karena telah mampu melaksanakan salah satu kewajibannya kepada Allah dan rasul-Nya,
- 2) Memperoleh ridha Allah karena telah mampu mentaati perintah-Nya, dan
- 3) Memperoleh kemenangan (keuntungan) yang besar, sesuai firman Allah Swt. berikut ini.

تِلْكَ حُدُودُ اللَّهِ وَمَنْ يُطِيعِ اللَّهَ وَرَسُولَهُ ۖ يُدْخِلْهُ جَنَّاتٍ تَجْرِي مِنْ
تَحْتِهَا الْأَنْهَارُ خَالِدِينَ فِيهَا ۚ وَذَلِكَ الْفَوْزُ الْعَظِيمُ ۝ ١٣

Artinya : : “Itu adalah batas-batas (ketentuan) Allah. Siapa saja yang taat kepada Allah dan Rasul-Nya, Dia akan memasukkannya ke dalam surga-surga yang mengalir di bawahnya sungai-sungai. (Mereka) kekal di dalamnya. Itulah kemenangan yang sangat besar”

d. Membiasakan Diri Taat kepada Allah dan Rasul-Nya

- 1) Segera mempersiapkan diri untuk salat apabila sudah tiba waktunya,
- 2) Melatih diri untuk disiplin dalam berbagai hal, termasuk belajar dan mengerjakan tugas sekolah,
- 3) Selalu disiplin dalam mengikuti tata tertib sekolah, baik dilihat guru maupun tidak,
- 4) Senantiasa menjaga diri agar tidak melakukan hal-hal yang dilarang oleh agama walaupun sedang sendirian, tidak ada orang lain yang melihat.

3. Istiqomah

a. Pengertian Istiqomah

Secara bahasa istiqamah artinya lurus dan secara istilah adalah suatu perbuatan dan sifat yang senantiasa mengikuti jalan yang lurus yakni jalan yang diridhai Allah Swt. Istiqamah dalam beribadah dapat diartikan sebagai suatu sikap untuk senantiasa menjalankan apa yang diperintahkan oleh Allah Swt. sebagai suatu ibadah.

b. Cara Agar Istiqomah dijalan Allah

- 1) Meluruskan Niat
- 2) Memahami Makna Syahadat
- 3) Memperbanyak bacaan Al-Qur'an
- 4) Meningkatkan kualitas ibadah sedikit demi sedikit
- 5) Bergaul dengan orang-orang shaleh

4. Ikhlas

Secara bahasa, ikhlas bermakna bersih dari kotoran. Sedangkan secara istilah, ikhlas berarti niat mengharap ridha Allah semata dalam beramal sebagai wujud menjalankan ketaatan kepada Allah dalam kehidupan dalam semua aspek. Oleh karena itu, kita harus mendahului dengan niat yang ikhlas dalam menjalankan amalan sebagaimana perintahNya :

قُلْ إِنَّ صَلَاتِي وَنُسُكِي وَمَحْيَايَ وَمَمَاتِي لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ ﴿١٦٦﴾

Artinya : "Katakanlah "Sesungguhnya salat, ibadah, hidup dan matiku hanyalah untuk Allah, Tuhan semesta alam, (Q.S. 6 Al An'aam [6] : 162)

E. Kerangka Berfikir

Menurut Sugiyono dalam jurnal Addini Zahra Syahputri dkk mengatakan Kerangka berfikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting.¹⁸ Media pembelajaran

¹⁸ Addini Zahra Syahputri, Fay Della Fallenia, And Ramadani Syafitri, 'Kerangka Berfikir Penelitian Kuantitatif', *Tarbiyah: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pengajaran*, 2.1 (2023), 160–66.

berperan penting dalam membantu proses penyampaian materi pembelajaran yang merupakan komponen penting dalam tercapainya tujuan pembelajaran.

Pada latar belakang dijelaskan bahwa minimnya kemampuan guru dalam menggunakan media pembelajaran yang inovatif dan variatif dalam pembelajaran akhlak terpuji. Hal ini menghasilkan identifikasi masalah diantaranya siswa tidak fokus dan merasa bosan pada saat proses pembelajaran sehingga proses penyampain materi tidak berjalan dengan baik.

Penelitian pengembangan adalah proses pengembangan dan validasi produk. Tahapan yang dilakukan dalam penelitian ini meliputi pengumpulan ide pengembangan yang berasal dari analisa kebutuhan dan observasi lapangan. Selanjutnya peneliti melakukan pembuatan awal produk, setelah produk awal yang dikembangkan selesai dibuat. Peneliti harus melakukan validasi kepada tim ahli yang terdiri dari ahli media, ahli materi dan ahli bahasa untuk mengetahui kelayakan produk dan melihat kekurangan media yang kembangkan. Setelah melakukan validasi, peneliti merevisi produk yang telah dilakukan validasi hingga produk siap untuk diuji coba. Apabila dalam tahapan uji coba peserta didik menyatakan bahwa media pembelajaran telah layak, maka dapat dikatakan media pembelajaran telah selesai dikembangkan sehingga menghasilkan produk akhir berupa media pembelajaran berbasis komik digital pada materi akhlak terpuji. Diharapkan melalui pengembangan media pembelajaran menggunakan komik digital ini, siswa lebih memahami materi akhlak terpuji dan guru

mempunyai alternatif media pembelajaran yang bisa digunakan dalam pembelajaran. Adapun kerangka berfikir dalam penelitian ini, disajikan sebagai berikut:

Gambar 2.1 Kerangka Berfikir



